



XBOX 360

ПРОПУСТИТЬ ФИЛЬМ/
ПРОСМОТР СЧЕТА
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬНОЙ ИГРЫ

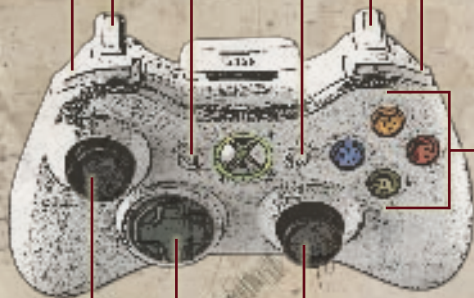
ПУСК/ПАУЗА

ПРИЦЕЛИТЬСЯ

ОГОНЬ/БРОСОК ГРАНАТЫ

ПРОСМОТР ЦЕЛЕЙ И
СОСТОЯНИЯ ОТРЯДА





ПЕРЕЗАРЯДКА



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

ПЕРЕКЛЮЧЕНИЕ ОРУЖИЯ

СМОТРЕТЬ / ЩЕЛКНУТЬ,
ЧТОБЫ ИЗМЕНИТЬ МАСШТАБ

-  ИНТЕРЕСУЮЩИЙ ОБЪЕКТ
-  ИСПОЛЬЗОВАТЬ/
ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ
-  РУКОПАШНАЯ/ПРИКРЕПИТЬ
-  ВОЙТИ В УКРЫТИЕ/
УКЛОНИТЬСЯ/БАРЬЕР

ДОКУМЕНТ №...
НЕТ ИЗМЕНЕНИЙ В КЛАССЕ
ИМЯ: Джонатан Харпер
РЕЙТИНГ: Сержант



Microsoft
game studios

0808 Part No. X14-95514-01 RU

РУКОВОДСТВО

ДЛЯ ТЕХНИЧЕСКОЙ СПРАВКИ

GEARS OF WAR 2

ОГРАНИЧЕНО

ВНИМАНИЕ! Перед началом игры прочитайте сведения о мерах безопасности в руководстве для приставки Xbox 360® и руководствах для внешних устройств. Сохраните все руководства для обращения в будущем. С руководствами можно также ознакомиться на веб-узле www.xbox.com/support или в службе поддержки клиентов Xbox.

Предупреждение о возможном вреде для здоровья при игре в видеоигры

Эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету
Небольшой процент людей подвержен припадкам от воздействия визуальных эффектов, например мерцающего света или изображений, которые могут появляться в видеоиграх. Люди, не испытывавшие ранее подобных приступов и не страдающие эпилепсией, могут не знать о своей болезни, которая может спровоцировать эпилептические припадки, связанные с повышенной чувствительностью к свету.

Симптомы этих приступов могут быть различными. К ним относятся: головокружение, искажение визуального восприятия, судороги лицевых мышц, нервный тик, подергивание либо дрожание рук или ног, потеря ориентации, спутанность либо кратковременное помутнение сознания. Припадки также могут сопровождаться потерей сознания или конвульсиями, в результате которых можно упасть или удариться о находящиеся рядом предметы и получить травму.

Если вы обнаружили у себя любой из этих симптомов, немедленно прекратите играть и проконсультируйтесь с врачом. Родители должны следить за состоянием детей и спрашивать у них о наличии вышеописанных симптомов, так как дети и подростки более подвержены таким приступам, чем взрослые. Риск возникновения эпилептических припадков, связанных с повышенной чувствительностью к свету, можно снизить, если принять следующие меры: сидеть как можно дальше от экрана, использовать экран с меньшей диагональю, играть в хорошо освещенной комнате, не играть в сонном или усталом состоянии.

Если вы или ваши родственники страдаете припадками или эпилепсией, перед началом игры обязательно проконсультируйтесь с врачом.

Рейтинговая система PEGI и руководство действуют исключительно в странах, в которых приняты соответствующие законы.

Что представляет собой система PEGI?

Рейтинговая система PEGI предназначена для классификации видеоигр, что позволяет защитить детей младшего возраста от непредназначенных для них игр. **ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:** это не имеет ничего общего с уровнем сложности игр. Система PEGI состоит из двух элементов и позволяет родителям и покупателям детских видеоигр осознанно подходить к выбору игр, соответствующих возрасту детей. Первым элементом является возрастной рейтинг.

3+

7+

12+

16+

18+

Вторым элементом являются значки, которые обозначают тип содержимого игры. Количество таких значков на упаковке зависит от игры. Возрастной рейтинг игры отражает степень данного содержимого. Существуют следующие значки:



СЦЕНЫ
НАСИЛИЯ



НЕНОРМАТИВНАЯ
ЛЕКСИКА



УСТРАШЕНИЕ



СОДЕРЖИМОЕ
СЕКСУАЛЬНОГО
ХАРАКТЕРА



УПОТРЕБЛЕНИЕ
НАРКОТИКОВ



ДИСКРИМИНАЦИЯ



ИЗОБРАЖЕНИЕ
АЗАРНЫХ ИГР



pegionline.eu

Дополнительные сведения см. на веб-узле <http://www.pegi.info> и pegionline.eu

ОГРАНИЧЕНО

COGFM2
P-ТОС

ДЛЯ ТЕХНИЧЕСКОЙ СПРАВКИ

ВОЕННАЯ КОАЛИЦИЯ ИНСТРУКЦИЯ ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ

ОГЛАВЛЕНИЕ	СТРАНИЦА
Введение	2
Местоположение персонажа	3
Оружие	4
Геймпад.....	10
Индикатор.....	12
Crimson Omen (индикатор жизни и смерти)	14
Прицеливание	15
Активная перезарядка.....	16
Рукопашный бой.....	17
Уровень защиты и добивание соперника	18
Укрытие и основные маневры.....	19
Взаимодействие	22
Параметры боя.....	23
Совместное прохождение кампании.....	24
Многопользовательская игра.....	25
Типы многопользовательской игры	28
Режим камеры и фотосъемки	32
Сведения об Xbox 360.....	33
Разработчики.....	34
Гарантия	36
Номера телефонов служб поддержки потребителей	37



Создатели видеоигры много консультируются с игроками.

Мы не только предоставляем пользователям возможность побывать в кажущихся невероятными ситуациях с потрясающими возможностями, но и просим их погрузиться в те миры, которые мы создаем. Мы хотим, чтобы они поверили в невероятное. И, что самое важное, мы хотим, чтобы пользователи направляли разработку и взаимодействовали. В результате взаимодействия вы получите массу удовольствия и станете частью игровой вселенной, что редко бывает в других видах развлечений.

Данная видеоигра, GEARs OF WAR® 2, была разработана на основе идеи кинематографического действия. Геймплей разработан таким образом, чтобы дать игроку почувствовать себя главным героем захватывающего блокбастера. GEARs OF WAR 2 будет похожа на захватывающую поездку на американских горках. В одну минуту к вам из темноты устремляется орда локустов и сокрушает вас, а уже в следующую минуту вы полны сил, так как смогли отбросить их назад в подземелье с помощью автомата с пилой.

Когда вы берете командование над Маркусом Фениксом™ и отрядом Дельта, вы уже сражаетесь за все человечество. Эта история одновременно грандиозная по масштабам и в то же время чрезвычайно личная. Крушение надежд Доминика Сантьяго и неизвестность судьбы его жены добавляют остроты сюжета. Джасинто, последний оплот человечества, находится под угрозой, и для человечества встает выбор: победа или смерть.

Мы вложили в эту игру свою душу и надеемся, что вы будете наслаждаться ей!

— Клифф Блезински

директор по дизайну, корпорация Epic Games.

COGFM2/P-3

ОГРАНИЧЕНО

МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖА

[СООБЩЕНИЕ ОТ ПРЕДСЕДАТЕЛЯ ПРЕСКОТТА]



Мы надеялись, что бомбардировка города Тимгад светомассовыми бомбами истребит Орду локустов, но они выжили и вернулись, став сильными, как никогда. С ними пришла сила, способная поглощать целые города.

Даже Джасинто, наш последний луч надежды в эти темные времена, теперь под угрозой. Вскоре нам будет больше нечего защищать, и это значит, у нас есть только один выбор — наступление.

Солдаты, то, о чем я вас сейчас попрошу, нелегкая задача, но выполнить ее необходимо. Если мы хотим выжить, если мы хотим жить так долго, чтобы видеть, как сменяются времена года, растут наши дети, и увидеть мирное время, которого мы никогда не знали, мы должны принять этот бой с локустами.

Мы пойдем туда, где они обитают и размножаются, и уничтожим их.

Это день, когда мы примем бой в логове врага. Это день, который изменит ход истории человечества. Это день, когда мы обеспечим себе право выжить как вид!

Солдаты Коалиции, мои братья солдаты, идите вперед и верните человечеству надежду!



ОРУЖИЕ

ШТУРМОВАЯ
ВИНТОВКА "ЛАНСЕР"

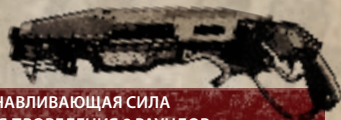
- «РАБОЧАЯ ЛОШАДКА» КОАЛИЦИИ
- ПОЛНОСТЬЮ АВТОМАТИЧЕСКАЯ
- ПРЕДНАЗНАЧЕНА ДЛЯ БОЯ НА СРЕДНЕЙ ДИСТАНЦИИ
- САМОЕ СТРАШНОЕ ОРУЖИЕ В РУКОПАШНОМ БОЮ

Чтобы включить цепную пилу "Лансер", нажмите и удерживайте **B**. Ее уникальное действие направлено на то, чтобы поразить большинство врагов одним ударом в рукопашном бою, также ей можно убирать препятствия.

ШТУРМОВАЯ ВИНТОВКА
HAMMERBURST

- СТАНДАРТНОЕ ОРУЖИЕ ЛЕТАЮЩЕГО РОБОТА ЛОКУСТОВ
- БОЛЕЕ МОЩНОЕ И ТОЧНОЕ, ЧЕМ "ЛАНСЕР"
- ВОЗМОЖНОСТЬ ПРИБЛИЖЕНИЯ

Превосходит "Лансер" в стрельбе, но лишено преимуществ цепной пилы. Может стрелять быстрее при быстром рывке **RT**, однако, это также снижает точность.

ДРОБОВИК
GNASHER

- ПРЕВОСХОДНАЯ ОСТАНАВЛИВАЮЩАЯ СИЛА
- ЕМКОСТЬ, ДОСТАТОЧНАЯ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ 8 РАУНДОВ
- НЕВЕРОЯТНО ЭФФЕКТИВНО ПРИ ДАЛЬНИХ ПРЯМЫХ ВЫСТРЕЛАХ

Небольшая обойма, но мощность оружия превосходит количество патронов. С близкого расстояния летающий робот локустов может быть убит одним выстрелом, но на более дальних расстояниях для этого недостаточно мощности.

ПИСТОЛЕТЫ

Благодаря возможности ведения стрельбы одной рукой можно использовать живой щит или щит Boomshield.

ПИСТОЛЕТ SNUB



- СТАНДАРТНОЕ ЛИЧНОЕ ОРУЖИЕ КОАЛИЦИИ
- ПРЕВОСХОДНОЕ РЕЗЕРВНОЕ ОРУЖИЕ
- ВОЗМОЖНОСТЬ ПРИБЛИЖЕНИЯ

Обычный режим огня — одиночный. Чтобы увеличить скорость стрельбы, быстро нажимайте **RT**.

ПИСТОЛЕТ GORGON



- МОЩНОЕ ОРУЖИЕ СО СРЕДНЕЙ ЗОНОЙ ДЕЙСТВИЯ
- ДЕЙСТВИЕ ДВОЙНОЙ ОБОЙМЫ
- ВОЗМОЖНОСТЬ ПРИБЛИЖЕНИЯ

Возможность производить четыре коротких выстрела в течение одной перезарядки. Поражение с близкого расстояния, хотя мощность оружия ограничивается маленькой обоймой и долгим временем перезарядки.

ПИСТОЛЕТ VOLTOK



- ПРЕВОСХОДНАЯ АКТИВНАЯ ПЕРЕЗАРЯДКА УВЕЛИЧИВАЕТ СКОРОСТЬ СТРЕЛБЫ
- ОДИНОЧНЫЙ ВЫСТРЕЛ РАЗРУШИТЕЛЬНОЙ СИЛЫ
- ВОЗМОЖНОСТЬ ПРИБЛИЖЕНИЯ

Более высокая точность попадания по сравнению с пистолетом Gorgon. Однако из-за ограничения обоймы шестью патронами необходимо учитывать каждый выстрел. Эффективен как на дальних, так и на коротких дистанциях.

BOOMSHIELD

- ПОРТАТИВНАЯ ЗАЩИТА ОТ ШКАЛЬНОГО ОГНЯ И ВЗРЫВОВ. МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ОДНОВРЕМЕННО С ЛЮБЫМ ПИСТОЛЕТОМ

Защищает героя, но снижает скорость и маневренность. Чтобы поднять щит, необходимо подойти к нему и нажать кнопку **X**. Чтобы воткнуть щит в землю для неподвижного укрытия, нажмите и удерживайте **L**, а затем нажмите кнопку **A**. Помните, что враги могут его повалить. Чтобы избавиться от щита, смените оружие.



ГРАНАТЫ

Взрывное оружие для метания рукой, идеально подходящие для очистки территории. Удерживайте **L** для обзора траектории. Переместите **R**, чтобы изменить предполагаемую траекторию, затем нажмите **RT**, чтобы бросить гранату.

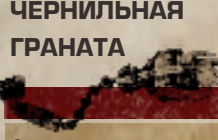
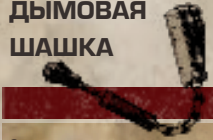
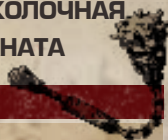
Чтобы прикрепить гранату к врагу, стене или объекту, нажмите кнопку **B**. Гранаты, прикрепленные к врагам, взрываются спустя несколько секунд, а гранаты, прикрепленные к стенам и объектам являются дистанционными ловушками.

ОСКОЛОЧНАЯ
ГРАНАТАДЫМОВАЯ
ШАШКАЧЕРНИЛЬНАЯ
ГРАНАТА

В случае взрыва осколки могут ранить или убить врага. Также используется для закрытия дыр в земле. Эффективна в бою с несколькими противниками.

Задымляет территорию облаком дыма, при этом ударная волна сбивает противника с ног.

Отравляет территорию, делая ее опасной для жизни ее опасной для жизни на короткий промежуток времени. Длительное воздействие приводит к смерти.



ОГНЕМЕТ ПЕКЛО

- ИДЕАЛЕН ДЛЯ СРЕЛБЫ РЯДОМ С УКРЫТИЕМ ИЛИ ИЗ-ЗА УКРЫТИЯ
- ПРИ ПРЕВОСХОДНОЙ АКТИВНОЙ ПЕРЕЗАРЯДКЕ УВЕЛИЧИВАЕТСЯ ДЛИНА ПЛАМЕНИ

Направленное в цель пламя способно сжечь или убить противника. Горящие цели все еще представляют опасность, поэтому их следует атаковать пламенем до полного уничтожения.



СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА

- НАИБОЛЬШАЯ МОЩНОСТЬ ПРИ ПРИБЛИЖЕНИИ
- ПОРАЖЕНИЕ ДАЖЕ НА БОЛЬШОМ РАССТОЯНИИ
- ПРИ ОТЛИЧНОЙ АКТИВНОЙ ПЕРЕЗАРЯДКЕ УВЕЛИЧИВАЕТСЯ ВЕРОЯТНОСТЬ ПОПАДАНИЯ В ГОЛОВУ, ПОВРЕЖДАЕТ ШЛЕМ

Позволяет убить практически любого локуста одним выстрелом в голову. Чтобы включить снайперский прицел, нажмите и удерживайте **L**, затем нажмите **R**, чтобы приблизить объект. перезарядка позволяет выполнить один выстрел.



BOOMSHOT

- ОДНИМ ВЫСТРЕЛОМ УНИЧТОЖАЕТ БОЛЬШИНСТВО ВРАГОВ
- НЕ ВЛИЯЕТ НА СКОРОСТЬ ДВИЖЕНИЙ
- ПРИ ОТЛИЧНОЙ АКТИВНОЙ ПЕРЕЗАРЯДКЕ ПОЗВОЛЯЕТ СОВЕРШАТЬ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МОЩНЫЕ ВЗРЫВЫ

Вызывает мощную первую ударную волну, за которой следует серия нескольких взрывов меньшей мощности. Огромная огневая мощь компенсируется долгим временем перезарядки. Не используйте на близком расстоянии или в стесненных местах — мощность взрыва может оказаться сокрушительной не только для цели, но и для вас. После каждой перезарядки можно совершить один выстрел.



АРБАЛЕТ

- СТРЕЛЯЕТ МОЩНЫМИ СТРЕЛАМИ С ВЗРЫВАЮЩИМИСЯ НАКОНЕЧНИКАМИ
- УЛУЧШЕННАЯ ПРИЦЕЛЬНАЯ РИСКА
- ЭФФЕКТИВЕН В РУКОПАШНОМ БОЮ

Чрезвычайно точен, особенно на больших дистанциях, но требует аккуратного прицеливания. Нажмите и удерживайте **LT**, чтобы включить, затем удерживайте **RT**, чтобы прицелиться и отпустите, чтобы выстрелить. При длительном удержании **RT** стрелы втыкаются в цель, прежде чем взорваться.



МОЛОТ ЗАРИ

- СПУТНИКОВОЕ ЛАЗЕРНОЕ ОРУЖИЕ, РАБОТАЮЩЕЕ НА ЭНЕРГИИ ЭМУЛЬСИИ
- РУЧНОЕ ПРИЦЕЛИВАНИЕ
- БЫСТРОЕ УНИЧТОЖЕНИЕ КРУПНЫХ ВРАГОВ

Для выстрела требуется прямая видимость цели и открытое небо. Нажмите и удерживайте **LT** для прицеливания, затем нажмите **RT** чтобы совершить выстрел. Обратите внимание, что перед выстрелом этому оружию требуется некоторое время на захват цели.



ТУРЕЛЬ "ТРОЙКА"

- МОЩНЫЙ ПУЛЕМЕТ НА ТУРЕЛИ
- СТРЕЛКИ ЗАЩИЩЕНЫ ЩИТАМИ И ШЛЕМАМИ

Крайне опасное оружие на турели. Солдатам необходимо искать укрытия и избегать нахождения на линии огня всеми доступными средствами. Уничтожение стрелка позволяет получить контроль над оружием. Подвержено перегреву, но охлаждается при нажатии **RB**.



ТЯЖЕЛОЕ ОРУЖИЕ

Такое оружие обладает разрушительной огневой мощностью, но ограничивает скорость и маневренность.

МНОГООСТВОЛЬНЫЙ ПУЛЕМЕТ

- КРУПНОКАЛИБЕРНЫЙ ПУЛЕМЕТ
- БОЛЬШАЯ ЕМКОСТЬ ОБОЙМЫ
- ПОРАЖАЕТ СРАЗУ НЕСКОЛЬКИХ ВРАГОВ

При стрельбе огонь ведется от бедра, но гораздо большая точность достигается при установке оружия на твердой поверхности с помощью удержания **LT**. Для стрельбы нажмите и удерживайте **RT**. Барабан начнет раскручиваться, после чего начнется стрельба, которая прекратится при отпуске курка, перегреве или окончании боеприпасов. Для охлаждения нажмите **RB**.



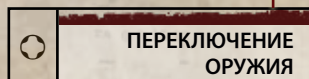
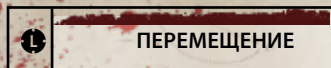
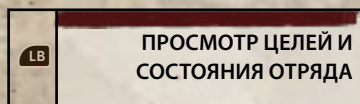
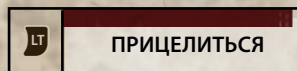
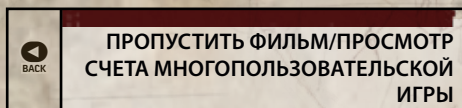
МИНОМЕТ

- НАНОСИТ ТЯЖЕЛЫЙ УЩЕРБ СРАЗУ НЕСКОЛЬКИМ ПРОТИВНИКАМ НА РАССТОЯНИИ
- ПОЛНОЕ РАЗВЕРТЫВАНИЕ
- ИДЕАЛЬНО ПОДХОДИТ В БОЮ С КРУПНЫМИ ВРАГАМИ

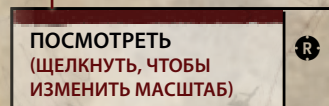
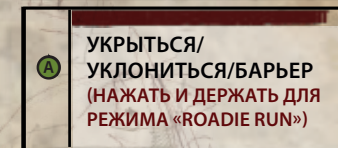
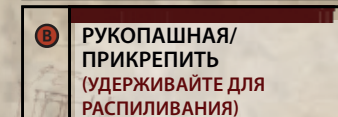
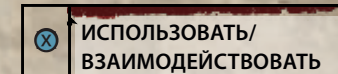
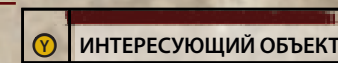
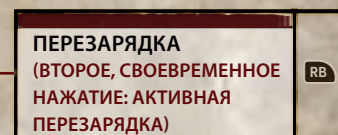
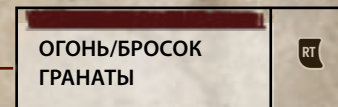
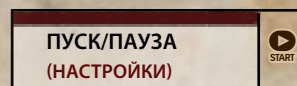
Нажмите и удерживайте **LT** для разворачивания, удерживайте **RT** для прицеливания и отпустите для залпа. Чем дольше прицеливание, тем дальше летит заряд. По достижении цели снаряд разрывается, разбрасывая градом смертельную взрывчатку. При запуске издает характерный звук, услышав который нужно сразу направляться в укрытие. Не используйте на близком расстоянии или в стесненных местах — мощность взрыва может оказаться сокрушительной не только для цели, но и для вас.



ГЕЙМПАД



ПРИМЕЧАНИЕ. ЧТОБЫ НАСТРОИТЬ УПРАВЛЕНИЕ,
ВЫБЕРИТЕ В МЕНЮ ПАРАМЕТРОВ "НАСТРОЙКИ
ГЕЙМПАДА XBOX 360".



ПРИМЕЧАНИЕ.
ИНФОРМАЦИЯ С
ОПИСАНИЕМ ЩИТА ВРАГА И
СПОСОБОВ УНИЧТОЖЕНИЯ
ПРИВЕДЕНА НА СТР. 18.

ИНДИКАТОР

Цели текущей миссии. Для отображения нажмите **LB**.

Найти выход.

Выбор оружия (показано здесь). Чтобы переключить оружие, нажмите **○**.

ИЛИ

Crimson Omen (индикатор жизни). (см. стр. 14).

ИЛИ

Прицельная риска. Чтобы включить, нажмите **LT**. (см. стр. 15).

Подобранные боеприпасы.

Состояние и положение отрядов. Если обозначено красным, уровень жизни вашего солдата низок. Для восстановления необходимо приблизиться к нему и нажать **X**.

Используемое оружие.

Состояние боеприпасов.

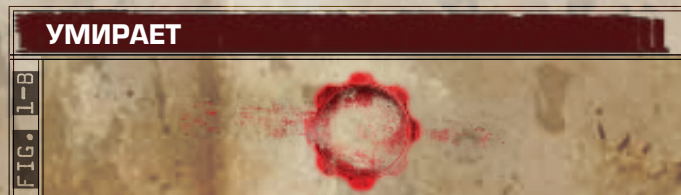
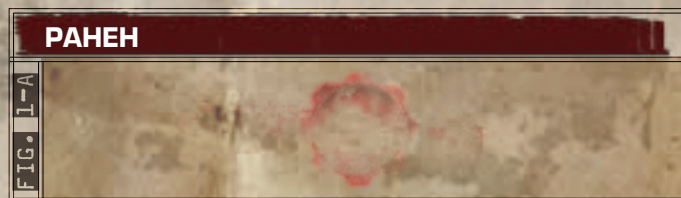
Индикатор активной перезарядки. Для выполнения перезарядки нажмите **RB**; повторно нажмите, чтобы выполнить активную перезарядку. (см. стр. 16).

Контекстный индикатор маневренности или действий.

Когда возможно особое движение или действие, появляется значок. (см. стр. 19 – 22).

CRIMSON OMEN (ИНДИКАТОР ЖИЗНИ И СМЕРТИ)

С жизнью все просто: когда мишень в крови, это означает повреждение. Это же относится и к вам. Если вам нанесено повреждение, индикатор Crimson Omen наполняется кровью, показывая ваше состояние.



Если после того, как вы получили ранение или умираете, не будет новых повреждений, жизнь восстановится (шанс научиться прятаться в укрытиях). Когда индикатор Crimson Omen заполнен полностью, игрок либо ранен, но не выходит из игры, либо умирает. Если игрок ранен, нажмите **LT**, чтобы ползти за помощью, иначе игрок истечет кровью и умрет. Быстро нажмите **A**, чтобы ползти быстрее.

ПРИЦЕЛИВАНИЕ

ПРИЦЕЛИВАНИЕ	<p>Чтобы прицелиться, нажмите и удерживайте LT и двигайте R. Появится прицельная риска и ее цвет станет красным при наведении на врага. Обратите внимание, если вы прицеливаетесь из укрытия, вас почти не видно, но может быть видна ваша голова.</p>	
ПРИБЛИЖЕНИЕ	<p>Чтобы увеличить цель, нажмите и удерживайте L, затем нажмите R. Приближение доступно только для снайперской винтовки, штурмовой винтовки Hammerburst и различных пистолетов.</p>	
СТРЕЛЬБА С БЕДРА	<p>Двигайте R, пока мишень не окажется в центре, затем нажмите RT, чтобы открыть огонь. Это способ обеспечивает быстрое, но не точное прицеливание.</p>	
СТРЕЛЬБА ВСЛЕПУЮ	<p>Находясь в укрытии, нажмите RT, чтобы начать стрельбу из-за укрытия и не попасть под вражеский огонь. Во время этого движения вы высовываете оружие из-за укрытия и стреляете, но данный способ еще менее точен, чем стрельба с бедра.</p>	

ПИСТОЛЕТ =

12X-05

АКТИВНАЯ ПЕРЕЗАРЯДКА

Для перезарядки оружия вручную нажмите **RB**.

Для попытки активной перезарядки нажмите **RB** второй раз. Успех зависит от своевременности и опыта. Активная перезарядка оружия может иметь один из трех результатов.

УСПЕШНО

FIG. 2-A



В случае успеха, перезарядка займет меньше времени.

ОТЛИЧНО

FIG. 2-B



В случае отличного результата перезарядка произойдет гораздо быстрее и вы получите преимущество в бою.

НЕУДАЧА

FIG. 2-C



В случае неудачи произойдет заедание оружия и перезарядка займет больше времени, чем при автоматической перезарядке.

РУКОПАШНЫЙ БОЙ

Если враг находится близко, можно нажать **B**, чтобы вступить с ним в рукопашный бой с использованием выбранного на данный момент оружия. Внимание! Если враг находится на слишком близком расстоянии, он может сам перейти в нападение.

На поле боя существует одно важное преимущество в рукопашном бою: штурмовая винтовка "Лансер". Данное оружие снабжено пилой с зубцами из твердых сплавов и переменным вращающим моментом. Если вы держите винтовку, нажмите и удерживайте кнопку **B**, чтобы включить пилу, несущую смерть на больших оборотах. Редкий враг способен выдержать столь мощную атаку.



ПРИМЕЧАНИЕ. ВАС МОГУТ УНИЧТОЖИТЬ ВО ВРЕМЯ ПОПЫТКИ АТАКИ ИЛИ ПРОВЕДЕНИЯ АТАКИ ЦЕПНОЙ ПИЛОЙ.

Если у вас в руке граната, то при нажатии кнопки **B** для рукопашного боя вы прикрепите ее к ближайшему противнику, стене или к объекту для установки дистанционной ловушки.

ДУЭЛИ НА ЦЕПНЫХ ПИЛАХ

При попытке распилить противника, держащего в руках "Лансер" и стоящего лицом к вам, начинается дуэль. Чтобы выиграть быстро нажимайте кнопку **B**.

Если быть быстрее и безжалостнее врага, то получится выиграть состязание и избежать расчленения.



Проклятые Тикеры, но по крайней мере, от них можно отбиться молниеносной рукопашной атакой

УРОВЕНЬ ЗАЩИТЫ СОПЕРНИКА И ДОБИВАНИЕ.

Когда враг ранен, но не убит (ползет), его можно использовать в качестве щита, либо прикончить добиванием.

Для использования противника в качестве щита к нему нужно подойти и нажать кнопку **(A)**. Этот способ является эффективным при обстреле или во время стремительной атаки на вражескую позицию. Необходимо учесть, что при использовании врага в качестве щита возможна стрельба только из пистолетов, и что живой щит разрушится, если ему будет нанесен слишком большой урон.

Во время использования щита возможен также рукопашный бой. Для этого необходимо нажимать кнопку **(B)**. Чтобы бросить живой щит, необходимо нажать кнопку **(X)** или переключить оружие. Брошенный щит исчезает с поля боя.



Чтобы добить лежащего врага, можно выполнить один из следующих видов добивания.



**СПЕЦУДАР
УБИЙСТВО**



**БЫСТРОЕ
УБИЙСТВО**



ПРОДЛЕННОЕ

Убийство с небольшого расстояния доставляет больше удовольствия, но добить врага издалека зачастую намного безопаснее.

УКРЫТИЕ И ОСНОВНЫЕ МАНЕВРЫ

Для перемещения используйте **(L)**. Все специальные движения — уклонение, уход в укрытие, преодоление препятствия и режим «Roadie Run» — выполняются с помощью кнопки **(A)** при использовании **(L)**.

УКРЫТИЕ

FIG. 3-A



Прячьтесь в бою или умрете. Двигайтесь к любому объекту, напоминающему укрытие (колонна, дверной проем и т.д.), а затем нажмите кнопку **(A)**.

Чтобы ползти в стоящем укрытии, нажмите **(L)**.

ВЫХОД ИЗ УКРЫТИЯ

FIG. 3-B



Чтобы выйти из укрытия, переместитесь из занятого положения.

БАРЬЕР

FIG. 3-C



Чтобы перепрыгнуть низкое препятствие, двигайтесь **⬆** в направлении прыжка, затем нажмите клавишу **A**. Обратите внимание, что для преодоления барьера вы должны быть в укрытии.

УКЛОНЕНИЕ

FIG. 3-D



Нажмите **A** при движении **⬆** в направлении, в котором требуется совершить кувырок. Если поблизости нет укрытия, уворачивайтесь и кувыркайтесь. Кроме того, с помощью этих движений можно выйти из укрытия.

ОБХОД УКРЫТИЯ

FIG. 3-E



Чтобы быстро обойти угол укрытия, не отходя назад, двигайтесь **⬆** в нужном направлении, затем нажмите **A**.

A = УКРЫТИЕ

ПЕРЕКАТ

FIG. 3-F



Находясь в укрытии, сведите к минимуму появление на открытых участках, перебираясь в ближайшее укрытие перекатом. Подойдите **⬆** к соседнему укрытию, затем нажмите **A**. Перекат можно прервать удерживанием кнопки **A**.

РЕЖИМ «ROADIE RUN»

FIG. 3-G



Вы бежите, пригнувшись, поэтому в вас трудно прицелиться. Для включения режима «roadie run» нажмите и удерживайте клавишу **A** и двигайтесь **⬆**, находясь вне укрытия. В этом режиме нельзя вести огонь. Удерживание кнопки **A** во время движения увеличивает скорость.

ПОЛЗАНИЕ

FIG. 3-H



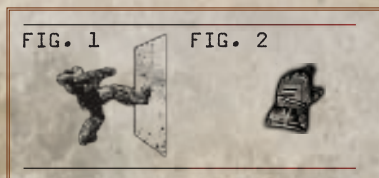
Если вы ранены, но еще в игре, двигайтесь **⬆**, чтобы отползти в безопасное место или к напарнику, который может оживить вас.

Быстро нажимайте кнопку **A**, чтобы ползти быстрее. Используйте **RT** для вызова помощи во время ползания. Если вы были ранены с гранатой в руке, используйте **RT**, чтобы взорвать гранату.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Для использования предметов и выполнения задач, зависящих от ситуации и не связанных с прицеливанием и движением, нажмите кнопку **X**. Когда данная функция доступна (например, если стоять рядом с боеприпасами), появится значок.

НАЖМИТЕ X ЧТОБЫ:	НАХОДЯСЬ РЯДОМ:
Подобрать/заменить оружие	Брошенное оружие
Подобрать боеприпасы	Комплект боеприпасов или оружие
Подобрать щит	Защита от взрывов
Оживить напарника	Раненый напарник
Нанести спецудар врагу	Раненый враг
Занять турель	Установленное оружие
Открыть дверь пинком (см. рис. 1)	Функциональная дверь
Использовать рычаг/выключатель (см. рис. 2)	Действующий рычаг или выключатель
Открыть или закрыть вентиль	Работающий вентиль
Нажать кнопку	Работающая кнопка
Карабкаться	Лестница



ПАРАМЕТРЫ БОЯ

В главном меню доступны следующие параметры.

ОДИНОЧНАЯ КАМПАНИЯ

Начните новую одиночную кампанию или продолжите существующую. Чтобы переключиться в режим совместной кампании во время игры, отправьте приглашение через сеть Xbox LIVE® или перейдите в режим split-screen.

СОВМЕСТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ КАМПАНИИ

Начните новую совместную кампанию или продолжите существующую (см. стр. 24).

УЧЕБНЫЕ ПОЛИГОНЫ

Ознакомьтесь с правилами многопользовательской игры и примените полученные навыки против ботов, управляемых компьютером.

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА


Создайте группу или присоединитесь к существующей, а затем сразитесь с остальными игроками в многопользовательской игре (см. стр. 25).

HORDE

Сразитесь в героическом бою с отрядами Locust. Играйте совместно с командой из четырех человек (см. стр. 31).

БОЕВОЙ ЖУРНАЛ

Позволяет просматривать свои достижения, собранные награды, списки лидеров, фотографии и открытые бонусы.

 **ПРИМЕЧАНИЕ. ЧТОБЫ ПРОСМОТРЕТЬ СПИСОК ДРУЗЕЙ И ПРИГЛАСИТЬ ИХ В ИГРУ, ОТКРОЙТЕ МЕНЮ "КАК ДЕЛА", НАЖАВ **LB**.**

XX

= ЛЮДИ НАВЕРХУ

СОВМЕСТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ КАМПАНИИ

При выборе в главном меню пункта "Совместное прохождение кампании" доступны следующие параметры.

СОЗДАЙТЕ ИГРУ СОВМЕСТНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ КАМПАНИИ


Совместное прохождение кампании по сети: начало новой кампании или продолжение с любого сохранения, открытой главы или эпизода.

Открытый и закрытый режимы позволяют играть с друзьями через Xbox LIVE. Выбрав открытый режим Public Xbox LIVE, игроки могут присоединяться к игре без приглашения. Выбрав закрытый режим Private Xbox LIVE, только друзья смогут присоединиться к игре без приглашения. В обоих случаях требуется "золотая" регистрация в службе Xbox LIVE и высокоскоростное интернет-соединение.

В игре по системной линии связи можно играть с друзьями по локальной сети (LAN).


ПРИСОЕДИНИТЬСЯ К СОВМЕСТНОМУ ПРОХОЖДЕНИЮ

Присоединиться к кампании для совместного прохождения. При этом доступны варианты присоединения к открытой игре или игры на одном экране в режиме split screen.

 **ПРИМЕЧАНИЕ. ИГРОКИ МОГУТ ПРИСОЕДИНЯТЬСЯ К ПРОХОЖДЕНИЮ КАМПАНИИ И ВЫХОДИТЬ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ, ПОКА ХОСТ НАХОДИТСЯ В ИГРЕ.**

КАМПАНИЯ В РЕЖИМЕ SPLIT SCREEN

Игра с другом на одной приставке Xbox 360 в режиме split-screen.

 **ПРИМЕЧАНИЕ. ПРИ СОВМЕСТНОМ ПРОХОЖДЕНИИ КАМПАНИИ КАК ПО СЕТИ, ТАК И В РЕЖИМЕ SPLIT SCREEN КАЖДЫЙ ИГРОК МОЖЕТ ВЫСТАВИТЬ ДЛЯ СЕБЯ СОБСТВЕННЫЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ.**

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА

После выбора в главном меню многопользовательской игры откроется предварительный экран многопользовательского режима. Для начала нужно выбрать желаемый тип игры из следующего списка.

ХВОХ LIVE (ОТКРЫТАЯ ИЛИ ЗАКРЫТАЯ)


Сражайся в команде или против других игроков через Xbox LIVE. Открытые матчи в Xbox LIVE ранжированы, возможен подбор по уровню. Для закрытых матчей в Xbox LIVE доступны дополнительные настройки и возможность друзьям присоединяться к игре на лету. В обоих случаях требуется "золотая" регистрация в службе Xbox LIVE и высокоскоростное интернет-соединение.

СИСТЕМНАЯ ЛИНИЯ СВЯЗИ (ЗАКРЫТАЯ)

Соревнуйся с другими игроками по локальной сети (LAN).

ЛОКАЛЬНАЯ ИГРА (ЗАКРЫТАЯ)

Соревнуйся с другим игроком на одной приставке Xbox 360 в режиме split-screen.

 **ПРИМЕЧАНИЕ. БОЛЕЕ ПОДРОБНУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ТОМ, КАК НАЧИНАТЬ ОТКРЫТЫЕ И ЗАКРЫТЫЕ МАТЧИ СМ. НА СТРАНИЦЕ 26-27.**




ОТКРЫТЫЕ МАТЧИ





Открытым матчам присваивается ранг и в них доступен ограниченный набор настроек, для того, чтобы можно было адекватно сравнивать результаты в списке лидеров. При создании матча осуществляется подбор игроков по уровню. Для начала матча нужно набрать 10 игроков, пять игроков – для Орды, после запуска процедуры создания матча присоединиться к игре нельзя.

Начало открытого матча

Из типов матчей на предварительном экране партии многопользовательской игры нужно выбрать «Открытый Xbox LIVE» и задать список игр. Этим определяется набор доступных режимов игры на предыгровом экране (см. стр. 28).

Игроки из списка друзей могут присоединиться к группе, и каждый присоединившийся игрок может приглашать других игроков. После того, как партия собрана и список игр выбран, лидер партии нажимает  для запуска процедуры создания матча. Другие игроки не могут присоединиться к партии после начала процесса создания матча.

Во время этой процедуры в команды по необходимости добавляются игроки до формирования полной группы из пяти игроков, которые далее будут противостоять своим соперникам. Например, группа из двух игроков сначала будет объединена с группой из трех игроков. Исключением является режим "Ведомый," в котором партия может состоять только из двух человек.

После завершения данного этапа игроки переходят на предыгровой экран, где каждый может проголосовать за режим игры и карту. Игроки могут перебирать доступных персонажей кнопками  или  (кроме режима «Wingman») и выбирать используемое по умолчанию оружие кнопками  или . В открытых матчах время для всех этих действий ограничено. Как только все параметры установлены, начинается матч.

По окончании матча игроки возвращаются на предварительный экран многопользовательской игры.



ПРИМЕЧАНИЕ. ПРОВЕРИТЬ СТАТИСТИКУ СПИСКА ЛИДЕРОВ МОЖНО В СВОЕМ БОЕВОМ ЖУРНАЛЕ ИЛИ НА WWW.GEARSOFWAR.COM.


ЗАКРЫТЫЕ МАТЧИ







Закрытым матчам не присваивается ранг, зато в них доступно больше настроек. Для них требуется наличие как минимум двух игроков и в них могут участвовать боты. Игроки могут присоединяться к игре и выходить из нее в любой момент.

Начало закрытого матча

На предварительном экране многопользовательской игры в среди типов игры выберите закрытую игру через Xbox LIVE, системную линию связи или локальную сеть.

В отличие от открытых матчей, здесь лидер партии может выбрать режим игры и настроить игровые опции. Набор доступных для настройки параметров сильно зависит от режима игры, но как правило туда входят, например, количество раундов, ограничение длительности раунда, количество ботов, режим смены оружия и т. д. Также лидер партии может сам выбрать карту или предоставить выбор на голосование.

После выбора режима игры и настройки соответствующих опций лидер партии должен нажать  для перехода на предыгровой экран. Так как в закрытых играх не производится формирование матча, игроки могут присоединяться к нему в любой момент, как на предварительных экранах, так и в процессе игры, и вместо живых игроков могут использоваться боты.

На предыгровом экране игроки могут переключаться между командами кнопкой . Карта выбирается голосованием или лидером партии, на его усмотрение. Игроки могут перебирать доступных персонажей кнопками  или  (кроме режима «Wingman») и выбирать используемое по умолчанию оружие кнопками  или . Время, отводимое на эти операции, определяется лидером партии, который нажимает  для перехода далее и, собственно, начала игры.

По окончании матча игроки возвращаются на предварительный экран многопользовательской игры.



ОБЩЕЕ

РЕЖИМЫ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ ИГРЫ

WARZONE

Команда коалиции (COG) сражается с командой локустов. Цель – уничтожить всех членов вражеской команды до того, как они уничтожат тебя. В этом режиме нет возможности возрождаться, так что если вас убили, придется ждать окончания раунда.

GUARDIAN

В этом режиме в каждой команде выбирается игрок, выступающий в роли лидера. Задача лидера — как можно дольше оставаться в живых, так как игроки команды, потерявшей лидера, теряют возможность возрождаться. Лидера следует защищать любой ценой!

WINGMAN

До пяти команд из двух человек соревнуются друг с другом до тех пор, пока одна из них не наберет определенное количество очков. Единственный способ убить бойца из вражеской команды – использовать оружие ближнего боя или убить противника с одного выстрела. Очки начисляются за убитых врагов и выигранные раунды, так что для победы в матче выигрывать все раунды не обязательно. В случае ничьей играется дополнительный раунд. Ты и твой напарник при этом отображаетесь в виде двух версий одного и того же персонажа, так что, когда вы встретите любого другого персонажа – это соперник!

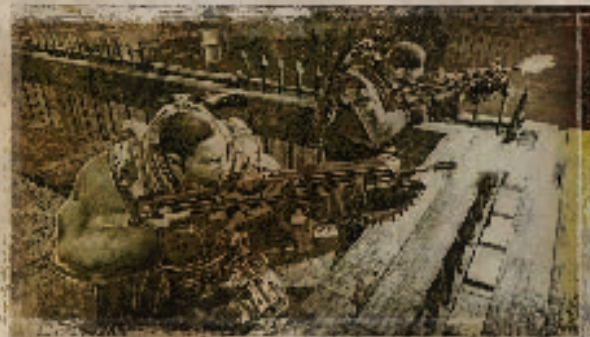


SUBMISSION

В этом измененном варианте захвата флага игроки должны свалить привязанного персонажа, и отнести его в расположенный в определенном месте на карте круг, используя в качестве щита. После того, как игрок донесет «флаг» до этого кольца, для победы в раунде команда должна удержать его там в течение определенного времени. Если «флаг» был потерян до того, как его доставили в кольцо, команда должна будет захватывать его заново. Осторожно: привязанный персонаж вооружен и опасен, так что его захват может быть связан со смертельным риском.

EXECUTION

Эта игра похожа на Warzone, но, после того как вас свалили и вы истекли кровью, вы не умираете, а возрождаетесь. Единственный способ убить бойца из вражеской команды – использовать оружие ближнего боя или убить противника выстрелом в голову.



Погода может убивать не хуже Саранчи, иногда даже лучше.

44 = БОЕПРИПАСЫ

ANNEX



Игроки побеждают за счет удержания определенных областей (или кругов) в течение времени, необходимого для набора заданного количества очков. На каждой карте есть несколько областей для захвата, причем одновременно доступна только одна. Если область захвачена противником, войдите в нее, для того, чтобы вывести ее из под контроля противника, и защитите, для того, чтобы взять под контроль своей команды. Игроки, убитые при защите локации, не могут возрождаться.

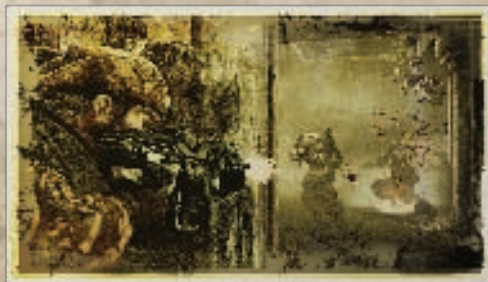
После того, как все очки с одной локации собраны, появляется новая. Команда, первой набравшая нужное количество очков, выигрывает раунд. Имейте в виду, что в закрытых играх это количество можно изменять.

KING OF THE HILL

Игроки должны захватить определенную локацию (или круг) на карте и удерживать ее достаточно долго для того, чтобы набрать количество очков, необходимое для победы. Чтобы очки продолжали накапливаться после захвата, хотя бы один игрок из команды должен оставаться внутри локации и защищать ее. Игроки, убитые при защите локации, не могут возрождаться.

При этом действуют правила режима Execution, так что убить игрока команды-противника можно только оружием ближнего боя или попаданием в голову. В режиме King of the Hill, в отличие Annex, в каждом раунде присутствует только одна локация.

 **ПРИМЕЧАНИЕ.** ДЛЯ ТОГО, ЧТОБЫ ОЖИВИТЬ СОРАТНИКА, ПОДОЙДИТЕ К НЕМУ И НАЖМИТЕ .



HORDE

Horde – новый аркадный режим боя, появившийся в GEARS OF WAR 2. До пяти игроков могут вместе сражаться со все более сильными волнами различных представителей локустов.

Каждая волна будет начинаться появлением врагов в различных точках карты. Для того, чтобы сразиться со следующей волной, команда должна зачистить карту ото всех врагов из предыдущей. Когда последний враг будет убит, павшие игроки возродятся и будут сражаться против следующей волны.

Каждая следующая волна мощнее предыдущей, так что для выживания игроки должны работать слаженно и продумывать свою стратегию. После уничтожения очередной волны игроки остаются там, где находились на тот момент, так что до начала следующей атаки нужно сориентироваться относительно своего положения на карте и положения других игроков.

Боекомплект определенных видов оружия в начале каждой волны восстанавливается. Также восстанавливаются разбросанные по карте ящики с боеприпасами, однако нужно соблюдать осторожность, так как легко оказаться отрезанным от команды в начале новой атаки врага.

Если все игроки будут убиты в процессе отражения одной волны, игра заканчивается.

РЕЖИМ КАМЕРЫ И ФОТОГРАФИИ

Будучи убитым в многопользовательской игре можно наблюдать за сражением с различных ракурсов.

Для переключения между камерами нажимайте **LT** и **RT**. Эти камеры позволяют следить за событиями с определенных точек на карте.

Для переключения между камерами нажимайте **LT** и **RT**. Эти камеры показывают от третьего лица каждого из живых соратников. Аналогичные камеры противника недоступны.

Чтобы активировать камеру-призрак, нажмите **X**. Камера позволяет свободно передвигаться по карте, двигая **L** и **R**.

Кнопка **A** включает и отключает отображение имен.

Чтобы сделать снимок экрана с позиции наблюдателя, нужно нажать **B**. Снимки можно затем просмотреть в боевом журнале и загрузить на веб-узел www.gearsofwar.com. Снимкам будут присваиваться очки, исходя из количества взрывов, врагов и т. п.



ИНФОРМАЦИЯ ХВОХ 360

РОДИТЕЛЬСКИЙ КОНТРОЛЬ

Эти удобные и гибкие средства помогут родителям и попечителям выбрать игры, в которые можно будет играть их детям, на основе рейтинга содержимого. Теперь функции родительского контроля LIVE и Windows Vista работают вместе более эффективно. Родители могут запретить детям доступ к содержимому с ограничениями по возрасту. С помощью службы LIVE определяйте, кому и каким образом можно общаться с незнакомыми людьми в Интернете, а также задавайте время, в течение которого можно играть в игры. Дополнительную информацию см. на веб-узле www.xbox.com/familysettings.

ОАВХ = ЛОДКА

EPIC GAMES

Дизайн-директор
Клифф Блезински
Главный продюсер
Род Фергуссон

Ведущий программист
Рэй Девис

Ведущий дизайнер уровней
Дэвид Нэш

Арт-директор
Крис Перча
Главный проектировщик игрового процесса
Ли Перри

Художники
Крис Бартлетт, старший художник
Майк Бак, старший художник
Шейн Коудл,

технический арт-директор
Скотт Досетт, старший аниматор
Питер Эплис, старший художник
Джереми Эрнст, аниматор
Билл Грин, художник
Мэтт Хэнси, художник по визуальным эффектам
Джеймс Хоккинс, старший художник по концепт-арту

Титт Хайес, старший художник
Аарон Харзог, старший аниматор
Джей Хосфелдт, ведущий аниматор
Оуэт Джоксон, старший художник по визуальным эффектам
Кевин Джонстон, старший художник

Кевин Леннинг, старший художник по персонажам
Крейг Митчелл, старший режиссер игровых роликов
Марк Морган, старший художник
Маури Маунтейн, художник
Шейн Пирс, старший художник по концепт-арту

Аарон Смитт, старший художник
Мики Спано, старший художник
Кендалл Тавер, старший художник

Джордан Уолкер, художник по текстурам
Крис Уеллс, старший художник по персонажам
Алекс Уитни, старший аниматор
Звук

Майкл Ларсон, звукорежиссер
Дизайн уровней
Эндрю Бейнс, старший дизайнер уровней
Адам Беллефейол, старший дизайнер уровней
Джим Браун, старший дизайнер уровней

Райан Брукс, дизайнер уровней
Фин Коул, старший дизайнер уровней
Грейсон Эрл, старший дизайнер уровней
Дэвид Ивин,

Ведущий дизайнер уровней
многопользовательской игры
Стоарт Фитцсиммонс, дизайнер уровней

Бастиян Франк, старший дизайнер уровней
Джош Джек, дизайнер уровней
Уорен Маршалл,

старший дизайнер уровней
Демонд Роджерс, старший дизайнер уровней
Девид Спалгински, дизайнер уровней

Кен Спенсер, старший дизайнер уровней
Алан Уиллард, старший дизайнер уровней

Постановка
Таня Джессон, старший помощник продюсера
Крис Микс, руководитель художественного отдела

Программирование
Джош Адамс, старший программист
двигателя
Ник Атамас, программист движка

Дерек Корниш, старший программист движка
Лаурен Делаейн, старший программист игрового процесса

Джефф Фаррис, старший программист игрового процесса
консультант
Майк Фрикер, старший программист движка

Джеймс Голдин, старший программист игрового процесса
Джо Граф, технический директор
Уилфред Енгленд 3

Уэсли Хант, старший программист движка
Джош Мариуикс, старший программист игрового процесса

Роб Маклюдолин, старший программист игрового процесса
Кейт Ньютон, программист движка

Метт Оелфке, программист игрового процесса
Рон Престенбак, программист игрового процесса
Эндрю Шейдкер, старший программист движка

Дэн Шозенблум, старший программист движка
Джон Скотт, старший программист движка
Скотт Шерман, старший программист движка

Никлас Смедберг, старший программист движка
Лина Сон, старший программист движка
Кендалл Сулерман, старший программист игрового процесса

Тим Свинэй, технический директор
Мартин Свайцер, старший программист игрового процесса

Мэтт Томкс, программист игрового процесса
Дэниэль Вогел, Ведущий программист движка
Джо Уилкоккс, старший программист движка

Дениэль Райт, программист движка
Сэм Замани, старший программист движка
Джош Замани, ведущий тестер

Джекс Аммерман, тестер игры
Принс Аррингтон, старший менеджер по тестированию
Скотт Бигудл, контролер тестирования игры

Карло Седено, тестер игры
Роджер Колтун, ведущий тестер
Бен Ченей, ведущий тестер
Алекс Коннер, тестер игры

Джошуа Фишерхорт, тестер игры
Джорди Гилланд, тестер игры
Дрю Гриффин, тестер игры
Стивен Хэйнс, тестер игры

Джастин Хэйр, тестер игры
Бретт Холкомб, тестер движка
Аарон Джонс, тестер движка
Джош Келлер, тестер игры

Крис Палаветт, тестер игры
Джон Монеи, тестер игры
Меттью Монтег, тестер игры
Меттью Соррелл, тестер игры

Джон Тайлор, ведущий тестер
Крейг Ашри, тестер игры

Системные администраторы
Вуди Энн, системный техник
Уоррен Шульц, старший ИТ-менеджер
Шейн Атамас, старший ИТ-менеджер

Коммерческий отдел
Доктор Майкл Кэппс, президент
Марк Райн, заместитель президента по маркетингу
Джей Уилбур, заместитель президента по общим вопросам

Джей Эндрикс, главный консультант
Сара Эбби, административный помощник
Джо Бебкок, контролер

Дана Коули, PR-менеджер
Шери Кристи, администратор по международным проектам и контрактам
Ким Дьюб, офис-менеджер

Кимберли Лукас, Начальник отдела кадров
Ричард Налезински, Менеджер по поддержке пользователей
Бетт Розенберри, исполнительный помощник

Отдельная благодарность
Мелисса Баттен, мы думаем и молимся о ней и ее семье. Девя Бурк, Ник Коули, Пол Джонс, Пол Мазер, Эммит Мааджан, Джефф Моррис, Стив Полдж и Сидни Роучбергер.

И отдельное спасибо всем нашим друзьям и родным за терпение, понимание и любовь, столь необходимые для завершения работы над Gods of War 2.

EPIC ШАНХАЙ

Арт-менеджер
Цанг Лэй
Художники
Танг Джун Джун
Ху Джун Вей
Лиу Нун
Денг И Ле
Цао Лю

Минг Я Джун
Цанг Джин
Лю Ци Гао
Ванг Тенг
Чен Ксюа
Ванг Вей Джун
Лиу Чен Лин

Коммерческий отдел
Пол Миган, генеральный директор
Лю Ци Ганг, председатель правления

Отдельная благодарность
Лю Джун Хао

PEOPLE CAN FLY
Менеджер проекта
Петр Крыжовников

Дополнительный дизайн уровней для многопользовательской игры
Александр Хмиларц
Павел Дулек
Бартек Кмита

Дариуш Корткевич
Войцех Мадра
Раффа Маха
Михаль Новак
Анджей Познански

Бартек Рок
Кристиан Стефански
РАЗРАБОТЧИКИ
Актеры – Закадровый комментарий

Джон Ди Мажио: Маркус Феникс, Франклин Карлос Ферро: Доминик Сантьяго

Фред Татажвар: Дэймон Бэйрд, Тэй Калло, летающий робот покусав и Бумер

Лестер Спейт: Аугуст Коул
Нэн Макнамара: Аня Майкл Тоу: Энтони и старший Кармайон
Роберт Энтон Доус: Мин Ян Ким, Энци, Чапс, Нилс, Лукулт Кантус

Бумер и Сайрес
Ди Бэкер: РААМ, Терон Страж: летающий робот саранчи, Сайрес

Каролин Сеймор: Мурра Джани Алмостро: Виктор Хоффман

Питер Джейсон: Диззи, Занчи Чарльз Цирфоз: Председатель Прескотт, Адам Феникс

Нолан Норт: Джейк Стремтон, Gamma 3 Soldier, KR Tlunom №3

Лейт Аллин Бэйкер: KR Tlunom №2 Медик Коалиции объединенных правительств №1

Водитель «Кентавра» №1
Уолли Уингерт: Солдат Омееа 1, солдат Чарли 6, Медик Коалиции объединенных правительств №2

Крис Кокс: Солдат Бета 4, Водитель «Кентавра» №2
KR Tlunom №1

Кортни Форд: Мария Актеры – Анимация Патрик Дауни Кит Фитсимонс

Мэт МакРат
Рэйчел Педрерон
Кэти Штарпам
Райан Стювенс
Гейб Вуд

Монтаж
Нина Фрикер
Музыка
Композитор Стив Джаблонски

Аранжировщики
Пенка Кувева
Даниэль Гетц
Копировщик
Джоанна Тамура

Музыкальная обработка
Бонни Лавин
Роберт Пайф

Дополнительные аранжировки
Питер Шоссер

Удаленное управление производством
Звукоинженер Джефф Бигерс
Ассистент звукоинженера Кэти Лавин

Skywalker Sound
Звукозаписи
Лейсли Энн Джоунс

Ассистенты звукозаписи
Дэн Томсон
Джуди Кишернер
Роберт Гетли

Оператор Pro Tools
Андре Чверс
Исполнитель – The Skywalker Symphony Orchestra

Дирижер
Тим Дэвис
Менеджер оркестра
Джонатан Кетчум
Концертмейстер
Кей Стерн

Вокальные партии исполнены The Skywalker Chorus
Дирижер
Ян Робертсон

Менеджер хора
Дэбора Бенедикт
Соприуемые сопрано
Митчи Кей
Ассистенты композитора
Питер Шоссер
Даг Клоу

Дополнительная музыка
Кевин Рипл
Звуковой дизайн
Джо Кьюрас
Джейми Скотт

Группа разработчиков музыки Soundluxe
Предизвуализированный кинематографический звук
Сведение
Technicolor Interactive Services

Mosar Animation Cleanup
Cinematic Facial Animation
Technicolor Creative Services
Записи и редактирование комментариев

Директор по подбору актерского состава
Крис Бордэрс

MICROSOFT GAME STUDIOS

ПОСТАНОВКА

Исполнительный продюсер
Лаура Фрайер
Продюсеры
Данна Херис
Майк Форми
Эрика Карлсон

РАЗРАБОТКА
Руководитель отдела
Резаль Маркович

Разработчики программного обеспечения
Грег Снук
Марк Михеллис
Брендон Берлисон

ХУДОЖНИКИ
Арт-директор
Тим Дин

Директор по медиа-производству
Кертис Нил
Художник
Майк Кихара (FILTER)

ДИЗАЙН ИГРЫ
Руководитель дизайн-проекта
Крис Исаки

Дизайн-директоры
Кристофер Блом
Трег Мерфи
Уильям Хадж

ЗВУК
Звукоинженер
Лесарь Филорп

Руководитель отдела звука
Кен Като
Главный звукооператор
Питер Комли

Звукооператор
Кейт Сьюкист (ROMPUS RECORDINGS INC)

СЦЕНАРИЙ И ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ
Создатель
Джошуа Ортега

Редакторы
Мелани Генри
Уилин Ранкин (Вольф)
Хейди Хендрикс

ИССЛЕДОВАНИЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ
Ник Хиллер
Кевин Кикер

ВБЕ-ДИЗАЙН И ДИЗАЙН ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ
Ведущий дизайнер
Дана Людвиг
Печатная продукция
Крис Лассен

Рик Ахберпер (S&T Onsite)
Дуг Старуп (The Lux Group)
ВБЕ-ДИЗАЙН
Крис Фуринос (S&T Onsite)

ТЕСТИРОВАНИЕ
Руководитель тестирования
Фредерик Нортон
Даланд Девен
Натари Фелтон

Ведущие разработчики программного обеспечения в тестировании
Ведущий тестер проекта
Крис Хейл

Ведущий тестер
однопользовательского режима игры
Крис Генри

Ведущий тестер
многопользовательского режима игры
Диана Антак

Ведущий разработчик
программного обеспечения
Джек Макбрайд

Тестеры
Скотт Седлигас
Саджид Мерчант
Натан Клемменс
Майк Йурика

Дэн Белл
Тиффани Уолш
Скотт Линберг
Кетти Макаффри
Рассан Шарф

Брад Катлин
Фердинанд Шобер
Элиан Ивлин (Excel Data Services)
Энтони Эверин (Volt)

Джон Холс (Excel)
Лоу Гуадероли (Volt)
Брайан Фетти (Excel)

Мэттью Смирвин (Volt)
Программисты
Брандт Швайгерт
Мэтью Колл

Дэн Прайс
Тим Вудберри (Excel)
Резервная команда тестеров многопользовательского режима игры

Ведущие тестеры резервной команды
Козм Маршалл
Мак Макалистер
Джо Джорджи

Тим Джек Дуэз
Тестеры резервной команды
Дэвид Хоар (Excel)

Дэниэл Монро (Volt)
Джастин Айрланд (Excel)
Кайл Якобсон (Volt)

Нико Пелрон (Excel)
Реймонд Эстрада (Volt)
Тайлер Вольфе (Excel)

Уильям Хейлс (Volt)
Скотт Шилдс (Volt)
Брендон Макьюри (Volt)

Кертис Мармольею (Excel)
Джек Мур (Volt)
Джамис Браун (Excel)

Майкл Ботелл (Volt)
Брандт Массман (Volt)
Крейг Проступ (Volt)

Якоб Уорзертон (Excel)
Джон Томас (Volt)
Майкл Дуркин (Volt)

Антонио Мора (Excel)
Крис Таун (Excel)
Джеффри Анжум (Excel)

Джеффри Браун (Excel)
Примо Пуланко (Excel)
Вьет Фам (Volt)

Тим Дэниелс (Volt)
Росс Литтл (Excel)
Дэвид Фелтон (Excel)

Люис Лино (Excel)

Сара Буаман (Volt)
Джекс дель Розарио (Excel)
Рей Чой (Volt)
Крис Чаннелл (Excel)

Крис Мэтьюс (Excel)
Мэтью Нолура (Excel)
Ник Рейнс (Excel)
Шон Маккартер (Excel)

Шон Мартин (Volt)
Эндрю Уортен (Volt)
Джеми Уилли (Excel)
Джереми Силвс (Excel)

Дилан Повер (Addit)
Питер Трен (Volt)
КОММЕРЧЕСКОЕ РАЗВИТИЕ
Бизнес-менеджеры

Кевин Гейссер
Брендон Моррис
Дэн Каллетта
Финансовый менеджер

Дэвид ХАРМТИНГ
МАРКЕТИНГ
Руководитель
по глобальному распространению продукта

Ден Амдуу
Менеджер по реализации продукта
Гай Уэлч

СВЯЗИ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ
Менеджер по международным связям
Роб Селмэй

Юридический отдел
Дэн Макоутон
Алан Брутерман

ЛОКАЛИЗАЦИЯ
Международный менеджер по программе
Лиф Томпсон

МЕНЕДЖЕР СОДЕРЖИМОГО MGS
Менеджер веб-узла
Мисти Томас

Ведущий разработчик
Сэм Конн
Разработчики
Крис Болдвин

Келли Стэм
Боб Крюпер (Excel)
Крис Барни (Siemens Business Services Inc)

Майкл Рейнхардт (VMC Consulting Corporation)
Лаура Райтер (VMC Consulting Corporation)

Леван Кримишланта (Insight Global)
Тестирование
Эрфид Яллар (Volt)

Джеймс О'Рурк (Insight Global)
Автор/Видеопроизводство
Скотт Киджи (The Lux Group)

Менеджер содержимого веб-узла сообщества
Келли Белл

GAMES!
Менеджеры по локализации программы
Михелль Козн

Кайли Эйтман
Разработчик базы данных
Кен Адамсон

Сетевое обеспечение
Роберт Корнуолл
Тави Сиочи

Поддержка пользователей
Джереми Холл
Питер Зорер (Hewlett-Packard)

Программирование
Том Пултан
Скотт Томас
Грегори Шей (Hewlett-Packard)

Инфраструктура
Нейрн Уокер
Дастин Сювелл (Hewlett-Packard)

Джастин Шингелберг (Hewlett-Packard)

СЕРВЕР XNA LIVE
Ведущий менеджер по локализации программ
Дейс Темплин

Менеджеры по локализации программ
Стив Долан
Бенжамин Фтинбок

Стивен Йонг
Руководитель отдела разработки
Брайан Спентон

Ведущий разработчик
Реймонд Арифмано
Хироки Кобаяши

Разработчики
Даниел Берке
Тед Говард

Джозеф Уильямс
Руководитель тестирования
Анибал Суза

Ведущий тестер проекта
Рэнди Сантоссио
Тестеры
Исайя Формацио-Серна

Скотт Грант
Малия Гуареро
Дастин Ректор
Уилл Шлан

Менеджер отдела документации
Майкл Стал

Подготовка документации
Эндрю Графф (NW Connection Services)

Поддержка пользователей
Рон Меркер
Отдельная благодарность
Шейн Ким, Майку Деламану, Филу

Спенсеру, Бонни Рос Циплер, Кену Лобб, Кевину Брауну, Куло Цунодо, Мэтту Барлоу, Шарлотте

Стувербергер, Грегу Б. Джоксу, Дэвиду Шоу, Кэми Каммарану, Райану Уилкерсону, Джастину

Кортхорду, Джошу Агнесу, Ричу Уиксону, Стиву Шерву, Яоми Нельсону, Мэтту Уиттину, Кейт Кирилло Пао Уилмору, Дене

Фос, Мэту Градолоу, Джеймсу Коллизу, Джоан Уильямс, Джейсону Граффу, Джейсону Райтеру, Маклу

Кахиллу, Крейгу Дэвидсону, Стиву Байнеру, Дону Корнелиусу, Эрику

Бэка, Майку Статуру, Джошу Руку, Дэвиду Ламон Леуегу, Питеру Сузалаеву, Кесу Лендерсху, Ганко Райндару, Хинго Веласко

Бланку, Никласу Линдону, Томасу Гроссбергеру, Андреа

Гомпото, Тобиасу Эгартнеру, Вилотеу Кантулли, Мертуну

Калели, Аману Сангару, Джону

Прессу, Эндрю Джелакосу, Тому

Хэнту, Веллиу Лим, Алану Чоу

Кери Чен, Ане Чоу, Кэю Ким,

Сэканью Джону, Эли Фридману,

Тейлору Смитту, Трейси Сутливан,

Джастину Кирби, Аарону

Элпиту, Джеймсу Дэвису, Генри

Лию, АКQA, T.A.G. в McCapn,

Digital Domain, BLT, Марку Ван

Ломмелю, Наталу Эвардсу,

Клиффу Дину, Фарме Сэку,

Кристине Эббей Вуди, Крейгу

А. Карлсону, Синди Томкинсу,

Джилл Эппенбергер, Кристина

Зук, Джеффу Сэнборну, Мартину

Дантану, Фенг Фенг Чу, Джеффу

Барану и группам по локализации

программ в Дублине, Японии,

Кореи, Китае и на Тайване

Ограниченная гарантия на копию программного обеспечения к игре для приставки Xbox, далее называемой «Игра».

Гарантия.

Корпорация Майкрософт, далее именуемая «Майкрософт», гарантирует, что эта Игра будет работать, как описано в руководстве, входящем в комплект поставки, не менее 90 дней с момента покупки. Ограниченная гарантия не распространяется на любые неполадки в Игре, возникшие в результате случайности, неправильного обращения или использования, а также заражения вирусом. Майкрософт не предоставляет других гарантий или обязательств относительно Игры.

Права потребителя.

Если в течение 90 дней с момента покупки в Игре возникли неполадки, на которые распространяется гарантия, верните ее продавцу вместе с копией товарного чека. Продавец по возможности либо а) бесплатно устранил неполадки или заменит Игру, либо б) вернет деньги. Любая замена Игры выполняется в период действия гарантии или в течение 30 дней с момента покупки вне зависимости от того, какой период дольше. Майкрософт не несет ответственности за повреждения, которых можно было избежать при осторожном обращении.

Законные права.

В отношении неправомерных действий продавца, которые не регулируются ограниченной гарантией Майкрософт, покупатель может воспользоваться своими законными правами.

ПОКУПКА ИГРЫ НЕ ДЛЯ ЛИЧНОГО ИСПОЛЬЗОВАНИЯ (ТО ЕСТЬ ЛИЦАМИ, НЕ ЯВЛЯЮЩИМИСЯ ПОТРЕБИТЕЛЯМИ)

Следующие условия применяются к максимальному объему покупки, разрешенному законом.

Отказ от гарантий.

Майкрософт и ее поставщики отказываются от всех прочих прямых или косвенных гарантий и условий в отношении Игры и руководства, входящего в комплект поставки.

Ограничение ответственности.

Ни Майкрософт, ни ее поставщики не несут ответственность за любые убытки, вызванные или каким-либо образом связанные с использованием или невозможностью использования Игры, даже если Майкрософт и ее поставщики были осведомлены о возможности появления таких убытков. В любом случае полная материальная ответственность Майкрософт и ее поставщиков ограничивается фактической стоимостью Игры.

При возникновении вопросов относительно гарантии свяжитесь с продавцом или Майкрософт по адресу:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Ireland

НОМЕРА ТЕЛЕФОНОВ СЛУЖБ ПОДДЕРЖКИ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	00800 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	06 80 018590	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
Россия	8 (800) 200-8001	
España	900 94 8952	900 94 8953
Saudi	800 8443 784	
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UAE	800 0 441 1942	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Služby podpory produktů; Dział wsparcia technicznego produktu; Müszaki terméktámogatás; Služby produktové podpory; Службы поддержки продуктов.

**TTY – Text Telephone; Texttelefon; Service de télécommunications pour les malentendants; Teksttelefon; Teksttelefon; Tekstipuhelin; Τηλέφωνο κειμένου; Texttelefon; Trasmissione telefonica di testo; Linha especial para dispositivos TTD (telecomunicações para deficientes auditivos); Teléfono de texto.

Более подробные сведения см. на веб-узле www.xbox.com

Сведения, содержащиеся в настоящем документе, в том числе URL-адреса и другие ссылки на веб-узлы в Интернете, могут быть изменены без предварительного уведомления. Если не указано иное, все примеры компаний, организаций, продуктов, доменных имен, адресов электронной почты, логотипов, имен людей, мест и событий, упоминаемые в настоящем документе, являются вымышленными и не имеют никакого отношения к реальным компаниям, организациям, продуктам, доменным именам, адресам электронной почты, логотипам, людям, местам и событиями или не должны подразумеваться под таковыми. Ответственность за соблюдение всех применимых законов об авторском праве лежит на пользователе. Без нарушения закона об авторских правах ни одна часть этого документа не может быть воспроизведена, сохранена или размещена в поисковых системах или передана в любой форме или любыми способами (электронными, механическими, фотокопированием, записью и др.) или использование в других целях без явного письменного согласия корпорации Майкрософт.

Корпорация Майкрософт может иметь патенты, заявки на патенты, товарные знаки, авторские права или права на другую интеллектуальную собственность, касающиеся продуктов, описанных в данном документе. Распространение этого документа не дает лицензию на использование патентов, товарных знаков, авторских прав или другой интеллектуальной собственности, кроме случаев, явно указанных в лицензионном соглашении корпорации Майкрософт.

Имена компаний и названия продуктов, упоминаемые в настоящем документе, могут быть товарными знаками соответствующих владельцев.

Несанкционированное копирование, анализ, передача, использование для публичных выступлений, сдача в аренду, прокат данного оборудования или обход защиты от копирования строго запрещены.

© Epic Games, Inc., 2008. Все права защищены. Epic, Epic Games, логотип Epic Games, Gears of War, Gears of War 2, Marcus Fenix, Unreal и логотип Crimson Omen являются товарными знаками Epic Games, Inc. в США и по всему миру.

Microsoft, эмблема Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и эмблема Xbox, Windows, и Windows Vista являются товарными знаками группы компаний Майкрософт.

Используется формат Bink Video. © Корпорация RAD Game Tools, 1997–2008 гг.

© Zlib Jean-loup Gailly и Mark Adler, 1995–2005 гг.

PhysX™ от NVIDIA, NVIDIA® и PhysX™ являются товарными знаками корпорации NVIDIA и используются по лицензии. © Корпорация NVIDIA, 2008 г. Все права защищены.

Произведено по лицензии компании Dolby Laboratories.

Торговые марки и зарегистрированные торговые марки, упоминаемые выше являются собственностью их законных владельцев.